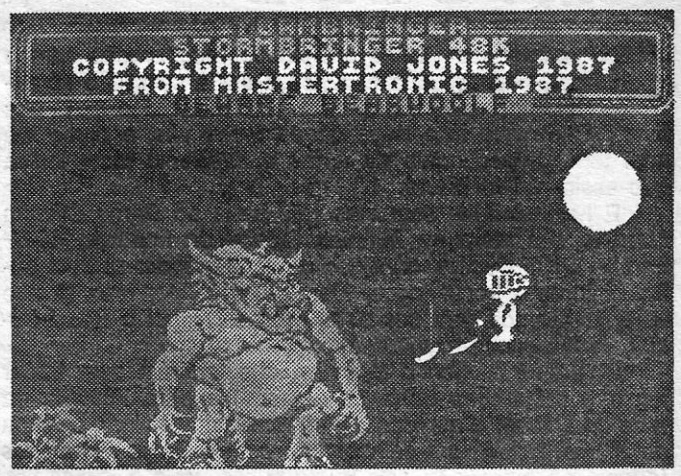
VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

O REGRESSO DO CAVALEIRO MÁGICO

TÍTULO: Stormbringer

MÁQUINA: Spectrum



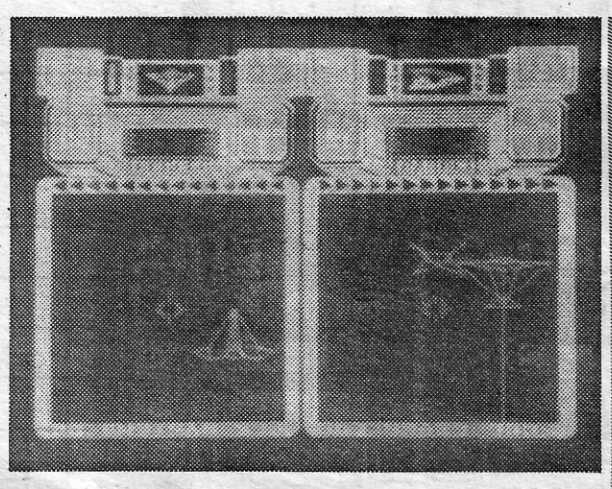
O Cavaleiro Mágico, de facto, é indestrutível, e ainda bem que assim é, porque nos tem proporcionado alguns dos melhores jogos de aventura de acção, editados para o Spectrum e outras máquinas. Fáceis não são, e que o digam aqueles que tentaram resolver todos os *puzzles* dos anteriores e chegar ao fim «sãos e salvos», mas dão, de facto, grande prazer.

As aventuras do Cavaleiro Mágico ligam-se de jogo para jogo, isto é, o novo começa sempre onde o anterior acabou, e assim sucede em *Stormbringer*. Como devem estar lembrados os que jogaram *Knight Time*, o Cavaleiro tentava, aqui, arranjar uma máquina do tempo, que o levasse de volta para a sua época, mas, como sempre vem sucedendo nas suas deambulações, as coisas não lhe correram da melhor maneira. Por qualquer estranha razão, não vem muito para a história, o seu *alter ego* (que não é bonzinho, nem bem intencionado como ele) separou-se do corpo comum e anda a passear por aí. O problema do Cavaleiro Mágico, portanto, é regressar à normalidade, encontrando o *alter ego*, de seu nome *Stormbringer*, e reunir-se com ele num só, mas isso, como se depreende, não é feito às primeiras.

O esquema do jogo é o mesmo dos anteriores, ou seja, deslocamos o Cavaleiro de um lado para o outro e, quando encontramos alguma coisa ou alguém, premimos «disparar» para saber o que é ou de quem se trata. A técnica foi apurada por David Jones e consiste no aparecimento de séries de janelas com diversas opções, das quais escolhemos a que desejarmos, «iluminando-a» e teclando de novo «disparar». O Cavaleiro pode examinar objectos, recolhê-los, dá-los, contactar com outras personagens, executar toda uma série de acções, mas o problema é que temos de descobrir o que fazer com cada objecto e como comunicar (e com que finalidade) com as personagens. Nos seus contactos com o feiticeiro, o Cavaleiro aprendeu também a lançar feitiços, desde que disponha do material apropriado, mas também aí é preciso descobrir quais a e como e neste jogo há ainda uma inovação: ele pode disfarçar-se para passar por inimigos. E uma coisa ainda: não esquecer que o Cavaleiro perde energia, pelo que é necessário alimentá-lo, além de evitar os relâmpagos que também o enfraquecem.

O jogo é divertido, com gráficos imaginativos e bem desenhados, embora haja alguns problemas de mistura de atributos, em que quase não se repara, tão ocupados ficamos a tentar resolver os muitos problemas que nos são apresentados.

GÉNERO: Aventura de acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder



LUTA ACESA NO ESPAÇO

TÍTULO: Dogfight 2187

MÁQUINA: Spectrum

Parece *Top Gun*, quando se carrega este *Dogfight*, e os «écrans» duplos, confessamos, não são muito do nosso agrado, mas tem um mínimo de interesse e os gráficos vectoriais foram bem conseguidos, fazendo lembrar um outro jogo, este famoso, *Elite* e os seus sucedâneos.

Trata-se, claro, de um «tiro-ao-alvo», com um elemento de estratégia, difícil de levar por diante sem o recurso a *pokes* de «vidas infinitas» ou se não houver grande habilidade, destreza e golpe de vista do jogador.

A história de suporte coloca-nos no ano 2187, quando os cientistas descobriram um grande buraco negro no sector de Alfa de Centauro, que estava já a atrair planetas para o seu campo gravitacional. Acontece que um piloto, *Dexter* de seu nome, ouviu dizer que uma civilização anterior tinha construído um imenso campo de força, que poderia resolver situações daquele tipo, mas, infelizmente, espalhara os seus componentes pela galáxia. *Dexter* resolve, então, ir em busca desses componentes e reuni-los (são cem, mas não necessitará de todos), mas o pior é que andam à solta pela galáxia invasores alienígenas, que não se mostram dispostos a facilitar a tarefa ao herói da história.

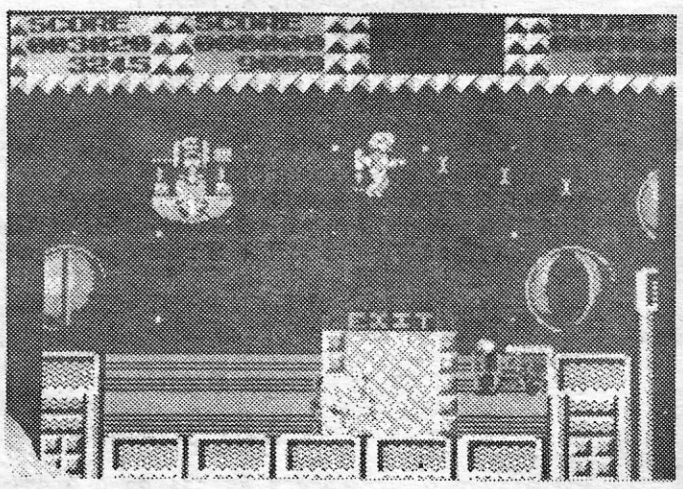
Com opções para um ou dois jogadores, *Dogfight* tem acção mais do que suficiente para ocupar bem os dedos no teclado ou para não dar descanso ao *joystick*, além de termos ainda que prestar atenção às indicações no painel de instrumentos (bússola, mostradores de combustível e de carga dos «escudos», número de fragmentos do campo de força que se transporta — são preciosos nove para o fazer, mas só é possível levar dois de cada vez — radar, relógio — só temos 30 minutos para completar a missão — mostradores que identificam a nave inimiga). Os gráficos, como dissemos, são bons e muito rápidos, mas, insistimos, de facto não se vê necessidade do «écran» duplo, que apenas serve para confundir um bocado o jogador.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Ver antes de comprar

UM QUARTETO UM POUCO FRACO

TÍTULO: Quartet

MÁQUINA: Spectrum



A ideia de *Quartet* repesca elementos já aproveitados noutros jogos, mas as coisas acabaram por não sair muito bem e fica-nos a sensação de que o jogo poderia ter sido mais bem finalizado, embora não seja de todo desagradável de manipular, uma vez que nos habituemos às mudanças de personagens.

Este é, aliás, um dos aspectos curiosos de *Quartet*, em que, para desempenhar a missão, temos que usar quatro personagens, aproveitando as capacidades de cada um nos lugares e situações próprios. A história é essencial para se desenrolar o jogo e é mais ou menos isto: uns terroristas espaciais tomaram de assalto e conquistaram uma das colónias da Terra e, para tentar desalojá-los, são enviados três homens e uma mulher, *Edgar, Lee, Joe* e *Mary*, que desembarcam na colónia e procuram levar a bom termo a sua missão.

Os controlos mudam-se para cada um e convém saber o que podem fazer. Assim, *Edgar* é o melhor saltador; *Lee* é o que dispara melhor; *Joe* é o mais rápido e *Mary* é especialista com uma *bazooka*. Para ajudar a missão, eles podem recuperar objectos que foram deixados pelos habitantes da colónia, como botas que permitem saltos maiores, *jet-packs*, melhor armamento e munição (por exemplo, aparecem «bolas» com as iniciais dos quatro e se um deles saltar sobre a «bola» com a sua inicial tem direito a melhor armamento, mas só ganha pontos de bónus se a letra for de outro). Joga-se com dois jogadores e a finalidade última, claro, é eliminar todos os piratas espaciais.

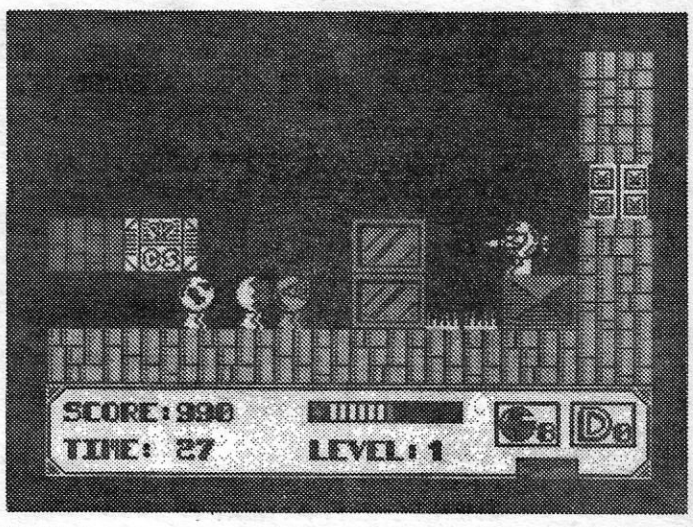
No geral, *Quartet* é fraquinho, embora entretenha por um bocado, e nem os gráficos são nada de especial.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar

«TIRINHOS» BEM SIMPÁTICOS

TÍTULO: Metaldrone

MÁQUINA: Spectrum



Ora, aqui está um jogo «simpático», sem grande originalidade e com gráficos a fazer lembrar outros, mas que se «agarra» bem e consegue manter o interesse ao longo de cada um dos seus dez níveis, cada um, claro, mais difícil do que o anterior.

Comandamos um dróide que deve percorrer esses níveis, designados por *Pista de Assalto dos Cybasphere*, e não vale a pena pensar muito no que são os *Cybasphere*, bastra encontrar o seu chefe em cada nível, quando ele se materializa, dar cabo dele e seguir para a frente. Fácil de dizer, isto, mas pior de executar, porque os «inimigos» são muitos, movem-se bem e não sobra muito tempo para tudo. Por exemplo, quando o chefe é morto transforma-se num disco, que deve ser apanhado e se transforma num lançador de mísseis. Além disso, para passar de nível, é ainda preciso encontrar uma disquete de computador e, claro, a saída — e tudo isto em (segurem-se bem) 70 segundos.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar.

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

OS «atrasados» estão em franca recuperação com o maior espaço que estamos a dar à secção e só esperamos que não vá faltar-nos material a meio das férias. Claro que isso depende de todos vós, e como até aqui têm correspondido de forma excepcional tudo, indica que assim vai continuar.

E hoje abrimos com uma referência ao *Bruno Oliveira Martins*, que mora na Avenida Cidade de Londres, 46-5.º Esq. — 2735 Cacém, desejoso de corresponder-se com outros leitores e trocar jogos. Mas não é só por isso, já que hoje publicamos dois dos seus mapas *(Thrust* e *Short Circuit*, com legenda explicativa).

Segue-se o *Afonso Serralha*, que também quer trocar jogos e programas utilitários (liguem-lhe para 705667, da rede de Lisboa) e mandou algum material, incluindo o mapa de *Aliens 8*, feito em colaboração com o *Tiago Fernandes* (quanto ao outro, não está muito publicável e o *Aliens* fica em espera.) Ora vejam:

— YABBA DABBA DOO

```
10 REM Vidas infinitas para Yabba Dabba Doo
20 FOR F = 65000 TO 65007 : READ A : POKE F,
      A : NEXT F
30 DATA 175, 50, 92, 170, 124, 246, 1, 201
40 LOAD "" CODE
45 POKE 64909, 195 : POKE 64910, 232 : POKE
      64911, 253
50 RANDOMIZE USR 64767
```

— WHO DARES CUINS II

```
10 CLEAR 24319 : FOR F = 23296 TO 23320
      : READ A : POKE F, A : NEXT F
20 RANDOMIZE USR 23296
30 DATA 62, 255, 55, 221, 33, 0, 95, 17, 0, 161, 205,
      86, 5, 48, 241, 175, 50, 145, 198, 50, 135,
      202, 195, 64, 192
```

— STARQUAKE

```
 5 REM Vidas infinitas para Star Quake
10 CLS : LET A = 65000 : FOR F = 0 TO 6
20 LET T = 0 : FOR N = 0 TO 9 : READ S : POKE
      A,S : LET    T = T + S : LET    A = A
      + 1 : NEXT N
30 READ B : IF T < > B THEN PRINT «ERRO NA
      LINHA»; 100 + F * 10 : STOP
40 NEXT F
50 PRINT AT 10, 1; «PONHA O GRAVADOR EM
      ANDAMENTO»
60 PRINT ' ' " «NÃO LIGUE AO "SCREEN".»
70 RANDOMIZE USR 65000
100 DATA 6, 2, 197, 62, 255, 55, 221, 33, 0, 0, 831
110 DATA 17, 0, 0, 205, 86, 5, 193, 16, 239, 221,
      982
120 DATA 33, 0, 37, 17, 0, 192, 55, 62, 255, 205,
      856
130 DATA 86, 5, 243, 33, 23, 254, 17, 0, 64, 1, 726
140 DATA 18, 0, 237, 176, 195, 0, 64, 33, 255, 228,
      1206
150 DATA 17, 255, 255, 1, 0, 165, 237, 184, 175, 50,
      1339
160 DATA 98, 196, 195, 36, 94, 0, 0, 0,
      0, 0, 619
```

— SWEEVO'S WORLD

```
 5 REM Vidas infinitas para Sweevo's World
10 CLEAR 24799 ; PRINT «PONHA SWEEVO'S
WORLD
      EM MOVIMENTO»
20 LOAD "" SCREEN$ : LOAD "" CODE : LOAD ""
      CODE : POKE 33219, 0 : RANDOMIZE USR
      24800
```

— CRITICAL MASS

```
 5 REM Vidas infinitas para Critical Mass
10 CLS : PRINT TAB 4; «PONHA CRITICAL EM
      MOVIMENTO»
20 LOAD "" SCREEN$ : INK 6 : PAPER 8 : OVER 1
      : PRINT AT 0, 0 ; : LOAD "" CODE : POKE
      56879, 52 : PRINT USR 48000
```

— ARC OF YESOD

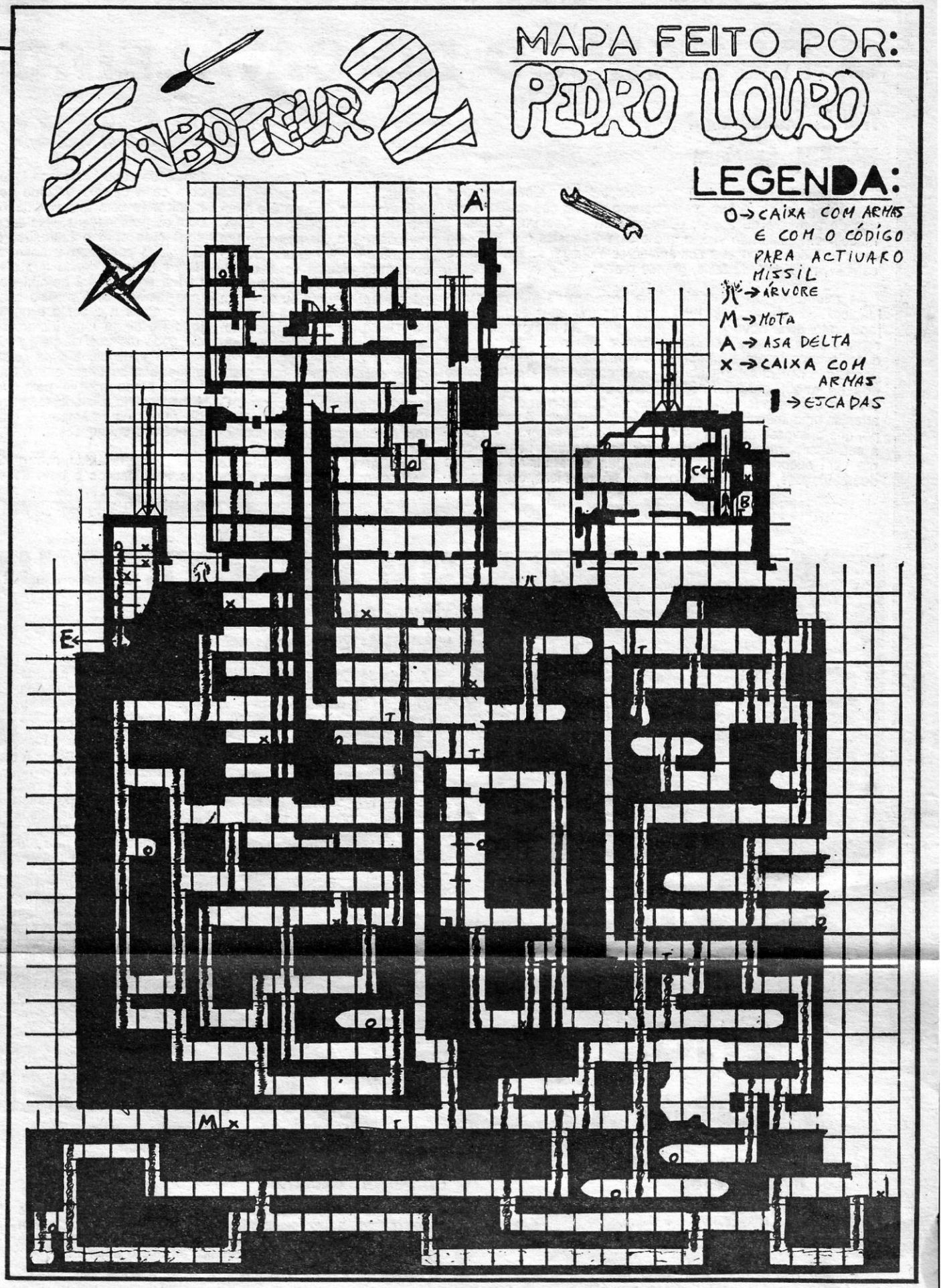
```
10 FOR F = 65000 TO IE9 : READ A : IF A 999
      THEN POKE F, A : NEXT F
20 RANDOMIZE USR 65000
100 DATA 221, 33, 112, 53, 17, 144, 37, 62, 205, 86,
      5, 48, 241, 221, 33, 0, 91, 17, 0, 133, 62,
      255, 55, 205, 86, 5, 175, 50, 230, 185, 195,
0, 91, 999
```

— PROJECT FUTURE — POKE 30147, 255 (Pôr este Poke na linha do programa *basic*, antes do Rand Usr 31000.

— SABOTEUR — POKE 47009, 0 : POKE 47010, 0 : POKE 47011, 0 (relógio interminável) : POKE 46558, 0 (energia infinita) : POKE 46998, 0 (relógio parado).

Dica para *Manic Miner*

O mesmo leitor mandou esta para *Manic Miner*, que funciona da seguinte forma: deixa-se o jogo entrar normalmente e carrega-se em ENTER, para que este comece; nessa altura, premir não simultaneamente, isto é, um de cada vez, os números do código; a partir daí, aparecerá uma bota no lugar, ou encostada às vidas, e basta premir, simultaneamente, as teclas do código de cada caverna, para que para lá vão e possam jogar nessa caverna.



Código 6031769

CAVERNAS:

1.º –	6	— Primeira Caverna (Central Cavern)
2.º –	6 & 1	— Caverna dos Pinguins (The Cold Room)
3.º –	6 & 2	— Caverna dos Patos (The Menagerie)
4.º –	6, 1 & 2	— Caverna das Focas (Abandoned Uranium Workings)
5.º –	6 & 3	— Caverna das Retretes andantes (Eugen's Lair)
6.º –	6, 1 & 3	— Caverna dos Glutões (Processing Plant)
7.º –	6, 2 & 3	— Caverna dos Ratos (The Vat)
8.º –	6, 1, 2 & 3	— Caverna do Kong (Miner Willy meets the Kong Beast)
9.º –	6 & 4	— Caverna do Fogo-de-Artifício (Wacky Amoebatrons)
10.º –	6, 1 & 4	— Caverna dos Pais-Natais (The Endorian Forest)
11.º –	6, 2 & 4	— Caverna dos Telefones (Attack of the mutant Telephones)
12.º –	6, 4, 1 & 2	— Caverna do Kong 2 (Return of the Aliens Kong Beast)
13.º –	6, 3 & 4	— Caverna da Refinaria (Ore Refinery)
14.º –	6, 1, 3 & 4	— Caverna dos Moinhos (Skylab Landing Bay)
15.º –	6, 2, 3 & 4	— Caverna dos Alarmes (The Bank)
16.º –	6, 1, 2, 3 & 4	— Caverna dos escorpiões (The Sixteen Cavern)
17.º –	6 & 5	— Caverna dos Elevadores (The Warehouse)
18.º –	6, 1 & 5	— Caverna dos Monstros-Polvos (Amoebatron's Revenge)
19.º –	6, 2 & 5	— Caverna dos raios Solares (Solar Power Generator)
20.º –	6, 5, 1 & 2	— Última Caverna (The Final Barrier)
	1	2 3 4

1 — Número da Caverna
2 — Teclas a premir simultaneamente
3 — Relacionamento da Caverna
4 — Nome original da Caverna

Quanto aos vossos pedidos, já saíram os códigos de *Astronut* e *Fist II* já aqui teve *dicas*, além das que também hoje damos. Eles querem ainda saber teclas e modo de jogar *Uchi Mata* e objectivos e *dicas* de *Movie, Short Circuit* e *Tir Na Nog* (dos dois primeiros, já demos várias).

Mais ajudas para *Saboteur II*

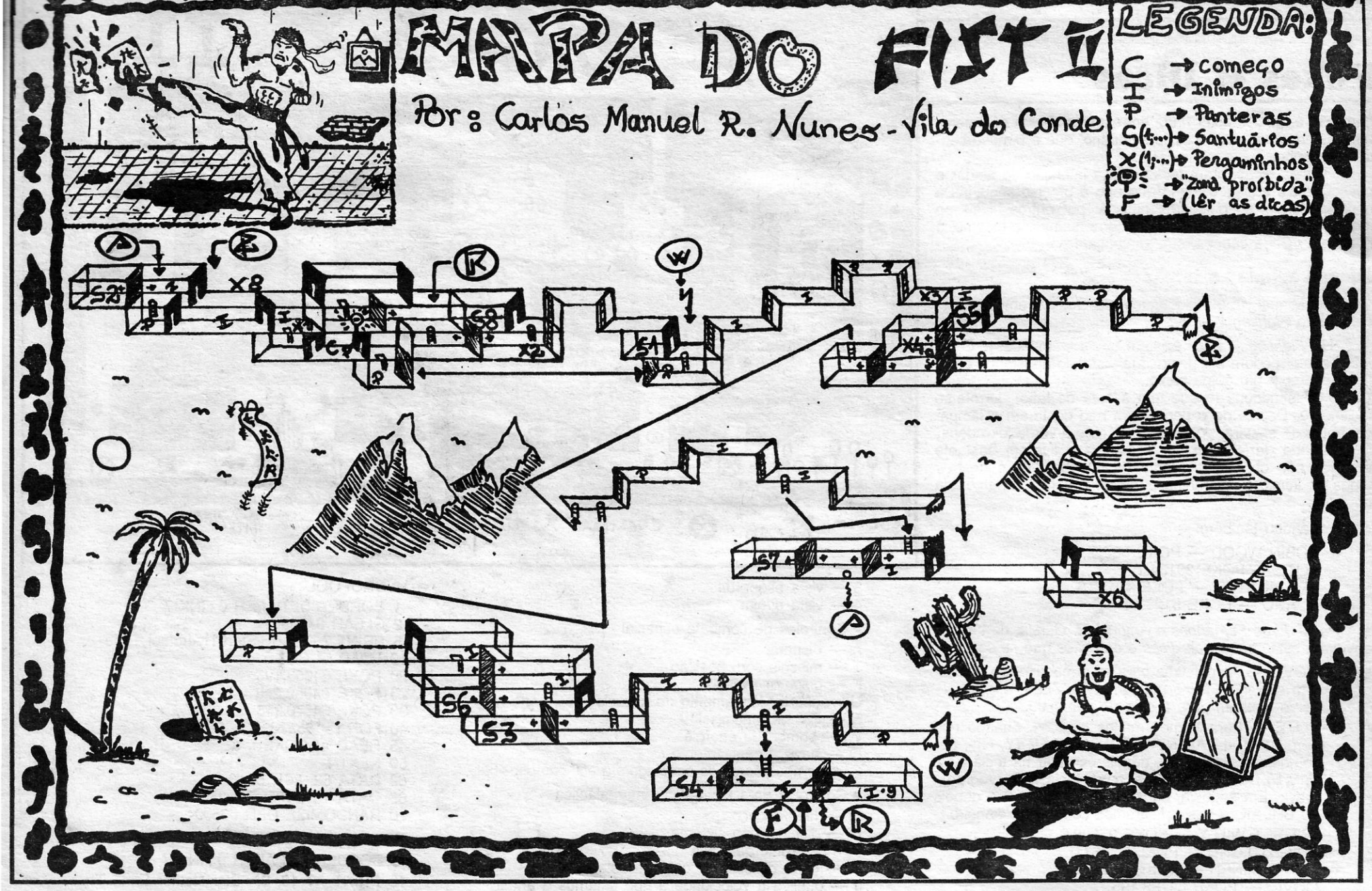
Ajudas para *Saboteur II* continuam a chegar e eis o que diz o *Pedro Manuel Mota Louro*, de Odivelas, que explica o mapa (é a última vez, nos tempos mais próximos, que publicamos mapa deste jogo!):

No Saboteur II, *a primeira coisa que devemos fazer é ir à sala «E», que tem uma caixa e nos dá energia infinita. Em seguida, têm de ir encontrar as caixas com os códigos, que estão no mapa assinalados assim «O» (o número de caixas que têm de encontrar varia conforme a missão que escolhem). Depois, introduzir os códigos na sala «C» e, em seguida, activar o míssil na sala «B» e fugir de mota.*

Ajudem-no, já agora, com *dicas* para *Robin of the Wood.*

Dicas para este jogo mandou também o *João Jorge Mestre Dias*, de Beja: *Para encontrar a mota, saltar da Asa Delta para uma plataforma.*

Desça as escadas e vá para a direita, deixe-se cair e vá para a esquerda. Salte de tal modo que fique numa plataforma de uma outra torre, vá para a esquerda e, quando passar por cima do comando do elevador, ponha-o em «UP» (só quando mudar de cor) para o pôr em cima, carregue no



«FIRE». Desça no elevador e vá para a direita. Deixe-se cair e vá para a esquerda. Ponha o elevador em «UP». Desça no elevador e vá para a direita e desça as escadas. Vá todo para a esquerda e, quando encontrar a mota, ponha-se ao pé dela, carregue em «UP» e vá para a esquerda.

Este leitor mandou ainda um mapa de *Dan Dare* (que fica em espera) e uma *dica* que repete bastante o que já aqui se disse sobre esse jogo.

Fist II bem explicado

O *Carlos Manuel Rodrigues Nunes*, de Vila do Conde, mandou *dicas* bastante completas para *Fist II*, acompanhados de mapa. Por outro lado, quer saber o que fazer em *Shadow Skimmer* (não leste o número em que falámos dele?), como evitar a perda de energia, quando se chega ao cimo do vulcão, em *Antiriad*, o que fazer no 3.º nível de *Sigma Seven* e *pokes* para *I Ball, Course of Sherwood, Game Over* e *Survivor*. Quanto a *Fist II*, diz o seguinte:

Assim que começarem este magnífico jogo, dirijam-se para a esquerda, subam a escada e virem-se para a direita. Andem até encontrar o 1.º pergaminho. Depois de terem eliminado o lutador, sigam para o santuário n.º 1, activando o pergaminho recolhido e, ao mesmo tempo, ganhando uma vida extra, se bem que isso, por estranho que pareça, não se confirme na altura no marcador de vidas! Seguidamente, subam as três encostas, tendo em conta os obstáculos aí existentes, mas, se porventura perderem energia considerável, logo com o 1.º lutador, o melhor que têm a fazer é voltar para S 1, e restaurar as energias. Continuando...

Depois de terem passado as panteras, desçam as escadas (ou deixem-se cair, tanto faz!), e apanhem o pergaminho n.º 3 (X 3). Posteriormente, desembaracem-se de um outro inimigo e entrem no S 5. A seguir, desçam as escadas, vão para a esquerda, saltem o buraco e recolham e subam as escadas, tornem a descer por outras (reparem também na direcção das setas), dirijam-se à direita, «tratem» do lutador, bem como do seguinte, depois de descer as escadas. Desçam outras, virem à direita, voltem a descer e façam uma visita ao S 3. Voltando, subam duas vezes, eliminem os lutadores e as panteras (ou evitando estas), desçam também duas vezes e entrem no S 4 para activar o 4.º pergaminho. A seguir, eliminar o inimigo e aqui...

É, e aqui parece-me que se encontra, quanto a mim, o grande «segredo» do jogo, pois se avançamos para o «écran» ao lado, a caminhar todos porreiros, caímos na «zona proibida» e aqui, à medida que o tempo passa, a nossa energia diminui rapidamente, e, por conseguinte, caindo aqui, é inevitável perder uma vida! Para evitar isto, a melhor e única coisa a fazer é dar um mortal para a frente, junto à parede (zona «F», no mapa) e caem, imaginem só, na última plataforma do jogo! Aqui, para acabar o jogo, têm que eliminar uma certa quantidade de inimigos, incluindo o tal tirano, que estranhamente(?) se parece com o nosso personagem. Feito isto, aparecerá o tão ansiado final!

Como *dicas* complementares, diz ele:

— Para melhor eliminar os lutadores, premir simultaneamente as teclas de «subir» e «disparar», o que origina um golpe com os dois pés no ar. «Baixar — disparar» e «esq. ou direita — disparar» também ajuda bastante.

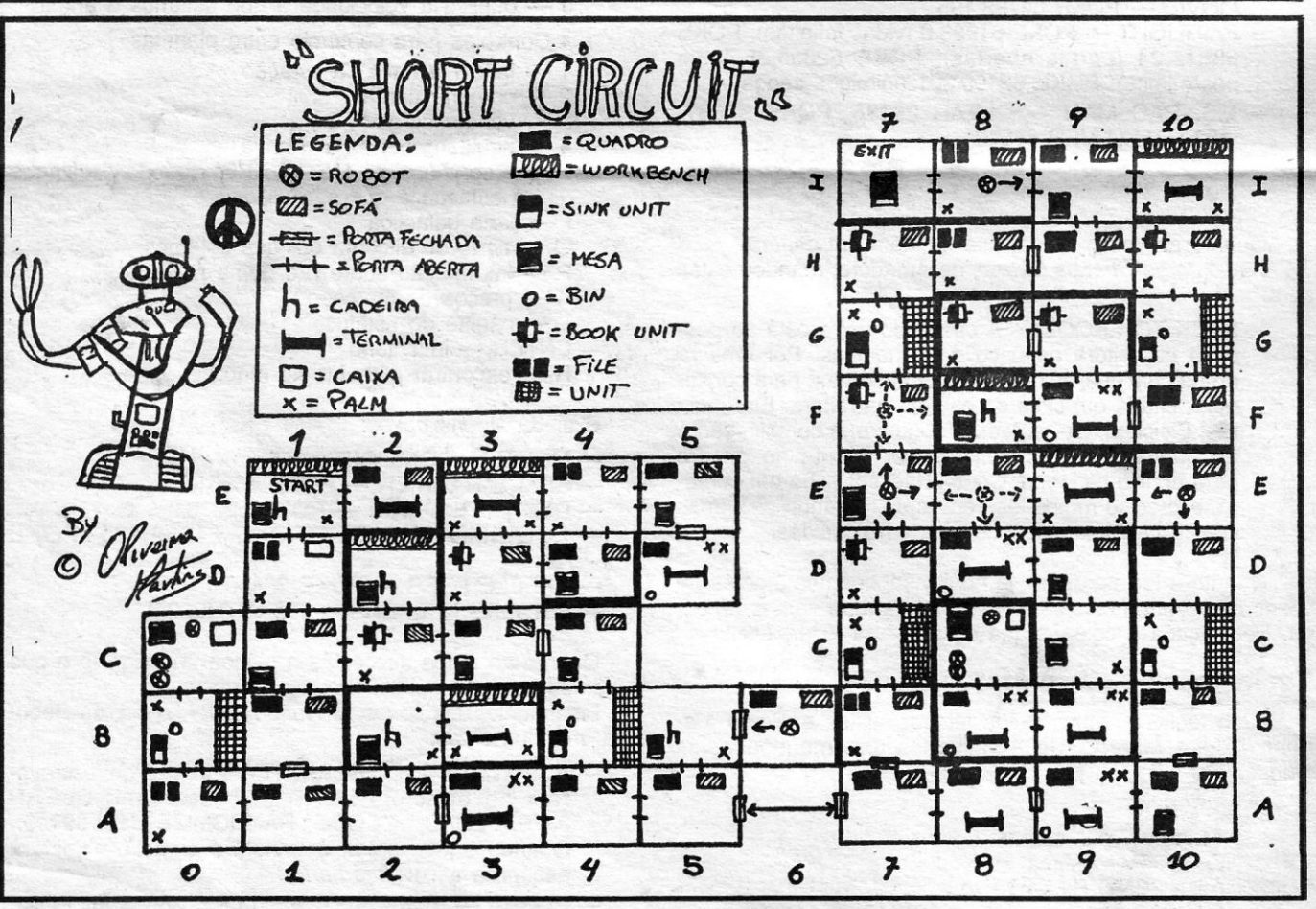
— Se quiserem livrar-se rapidamente de qualquer lutador, aqui vai um conselho: tentem levar o lutador para fora do «écran» e, quando só se virem os braços e pernas, teclar «subir — disparar» e ele desaparecerá. Mas, atenção! Não fazer isto na parte final do jogo, pois, para concluir este, os inimigos têm de ser eliminados. Fazer isto, sim, (se quiserem) num local que não tenham de passar por lá outra vez, por exemplo, onde se apanha o 1.º pergaminho que se encontra atrás da parede branca.

— Não se afastem muito do *ninja* que atira *shurikens*, (estrelas cortantes), caso contrário estão sujeitos...

— Para matar as panteras, teclar «esquerda ou direita — disparar», quando elas saltarem. Por outro lado, se as quiserem evitar, sem sofrer danos, baixem-se («baixar — disparar»).

— Se perderem uma vida, voltam ao último santuário visitado ou, se não tiverem visitado nenhum, recomeçam no local onde começaram a jogar, por isso (e não só!) sempre que possam, entrem num santuário.

— Para apanhar os pergaminhos basta só passar-lhes por cima e para nos sentarmos ao pé de um santuário tam-



OBJECTOS: A0 — Pink password (locked file); A7 — Pen (drawer); B0 — Can opener (bin), cup of coffee (unit), scared mouse (sink); B3 — Lunch box (workbench); B4 — Cheese (unit); B6 — Grey passcard (locked drawer); B7 — Pencil (sofa); B9 — Calculator (terminal); C0 — Red passcard (desk), jump hardware (robot), laser software (robot); C1 — Videotape (desk); C7 — Can opener (unit); C8 — Tin of grease (desk), laser circuit (box); C10 — Hacking disk (bin), green bottle (unit); D2 — Monkey wrench (work bench); D4 — White passcard (locked drawer); D5 — Drawer key (drawer), gadget (locked drawer), lit cigarette (terminal); E1 — Pound coind (palm); E2 — Blue passcard (drawer), calculator (terminal); E3 — Paper clip (word bench), stapler (terminal); E5 — File key (desk); F7 — Paper clip (book unit); F8 — White passcard (work bench); F10 — Gold passcard (locked drawer); G7 — Paper clip (sink); G10 — Can opener (unit), green bottle (sink); F10 — Drawer key (terminal). PARA PASSAR AS «LOCKED DOORS»: A2/3, password white; A5/7, grey; A8/9, red; A1/B1, blue; A7/B7, red; A10/B10, grey; pink; C3/C4, red; D5/E5, pink; F9F10, gold; G8/G8, pink; H8/9, service robot.

Pokes & Dicas

bém não é preciso fazer nada em especial, basta só estar a uma determinada distância do santuário, que o boneco senta-se sozinho.

— Estas *dicas* foram feitas com a intenção de ajudar o pessoal mais atrasado, dado que não é preciso segui-las à risca, podendo, se quiserem, passear por outros níveis do jogo. O local onde se completa o jogo é sempre o mesmo, o resto é... «Cada cabeça, sua sentença»!

Dicas variadas e também *pokes*

Luís Miguel Arnaut Rodrigues, de Queluz, enviou estas *dicas* para *Fighting Warrior:*

No *Fighting Warrior* existem umas «lâmpadas». Estas «lâmpadas» podem ser destruídas, estando apostados o suficiente e com um golpe baixo.

O 1.º semideus (o que tem a cara de leão) derrota-se facilmente. Depois de o derrotarem não destruam a lâmpada, antes de ele virar pó, pois aí aparece o verdadeiro deus.

Quando derrotarem um semideus e tiverem bastante energia, não destruam a lâmpada. O objectivo é destruir todos os inimigos, entrar na pirâmide e salvar a namorada do herói.

E mandou também:

— ROBIN WOOD — POKE 58012,3
— ELITE — POKE 39134,1
— SPY HUNTER — POKE 40132,3
— ZORRO — POKE 51230,4

Paulo Jorge Fernandes e *António M. Garcia*, de Lisboa, enviaram estas pequenas *dicas* e os *pokes* que se seguem:

— MOVIE — As palavras para as armaduras se desviarem são «OPEN» e também «PUZZLE», e «OPEN» serve também para a sala do papagaio.

— ELITE — Para termos muitos créditos, quando nos perguntam «LOAD NEW COMMANDER (Y, N)», devemos responder «Y», depois carregar na tecla n.º 2 (SAVE), teclar ENTER e outra tecla e o programa grava. Em seguida, carregar na tecla n.º 3 e depois no BREAK, e assim ficaremos com muito dinheiro.

— JET SET WILLY — POKE 35899,0
— KNIGHT LORE — POKE 53567,0
— MANIC MINER — POKE 35136,0
— MOVIE — POKE 64788,195
— FAIRLIGHT — POKE 61928,0 (vidas infinitas); POKE 63511,24 (portas abertas); POKE 62830,25 (sem peso limite); POKE 62199,201 (inimigos cegos)
— MS. PAC MAN — CLEAR 25285 : POKE 52887, 183 : RAND USR 56542
— GREEN BERET — POKE 41652,182 : POKE 49948, 201

Quanto ao vosso mapa, fica também em espera.

Paulo Jorge Charais Duarte, da Amadora, mandou estas para:

— BACK TO SKOOL — A chave do cofre está ao pescoço da reitora da escola de meninas. Pôr uma rã numa chávena na cozinha das raparigas, para conseguir deitá-la em cima da cabeça da reitora. Ela odeia rãs! Bicicleta acorrentada à nogueira: a combinação é de quatro números, tem de ser escrita no quadro para abrir o cadeado. Cada professor sabe um número, é preciso molhá-los com água, atirando chávenas com a catapulta, quando eles estão caídos.

Quanto à tua pergunta, já aqui respondemos montes de vezes para outros leitores e, desculpa lá, não vamos repeti-la. Pede ajuda a colegas que o saibam já fazer, *OK?*

Teclas para *Elite* e *Movie*

Com teclas andam muitos leitores aflitos e *Pedro Manuel Pereira Mateus*, de Agualva-Cacém, mandou estas ajudas:

— MOVIE
«1» a «0» → disparar
«Q» a «P» → cima
«A» a «ENTER» → baixo
«CAPS», «X», «V», «N» e «SYMB» → esquerda
«Z», «C», «B», «M» → direita

— ELITE
• Controlos de navegação
N — esquerda
M — direita
S — baixo
X — cima
SPACE — aumento de velocidade
SYMBOL — travar
1 — vista frontal
2 — vista traseira
3 — vista esquerda
4 — vista direita

• Controlos de combate espacial
A — disparar
T — mísseis com posição
F — disparar mísseis
U — abortar lançamento de mísseis
E — E.C.M. (antimíssil)
W — bomba de energia
Q — nave de salvamento
C — computadores de acostagem à estação espacial

• Controlos para navegação intergaláctica
M — hiperespaço
D — distância ao sistema
I — carta intergaláctica
O — carta do sistema em que estamos
J — duplica a velocidade a que estamos a andar

• Controlos para comércio entre planetas
1 — lançar a nave da estação
2 — comprar carga
3 — vender carga
4 — equipamento para a nave
(os controlos de 1 a 4 e R só quando acostados à estação é que são válidas
I — carta galáctica
O — carta do sistema em que estamos
P — informação sobre o sistema presente
K — preços do mercado
L — página do «status»
ENTER — inventário
R — encontrar planetas no mapa

E ainda alguns *pokes*:

— MOVIE — POKE 64788,195
— SPACE HARRIER — POKE 46551,0
— DYNAMITE DAN II — POKE 52678,0
— ESQUIMO EDDIE — POKE 24686,124 : POKE 24687,76
— FREEZE BEES — POKE 36410,0
— FINDERS KEEPERS — POKE 34252,0

Quanto ao mapa que estás a planear mandar, lê o que dissemos atrás. O outro fica em espera.

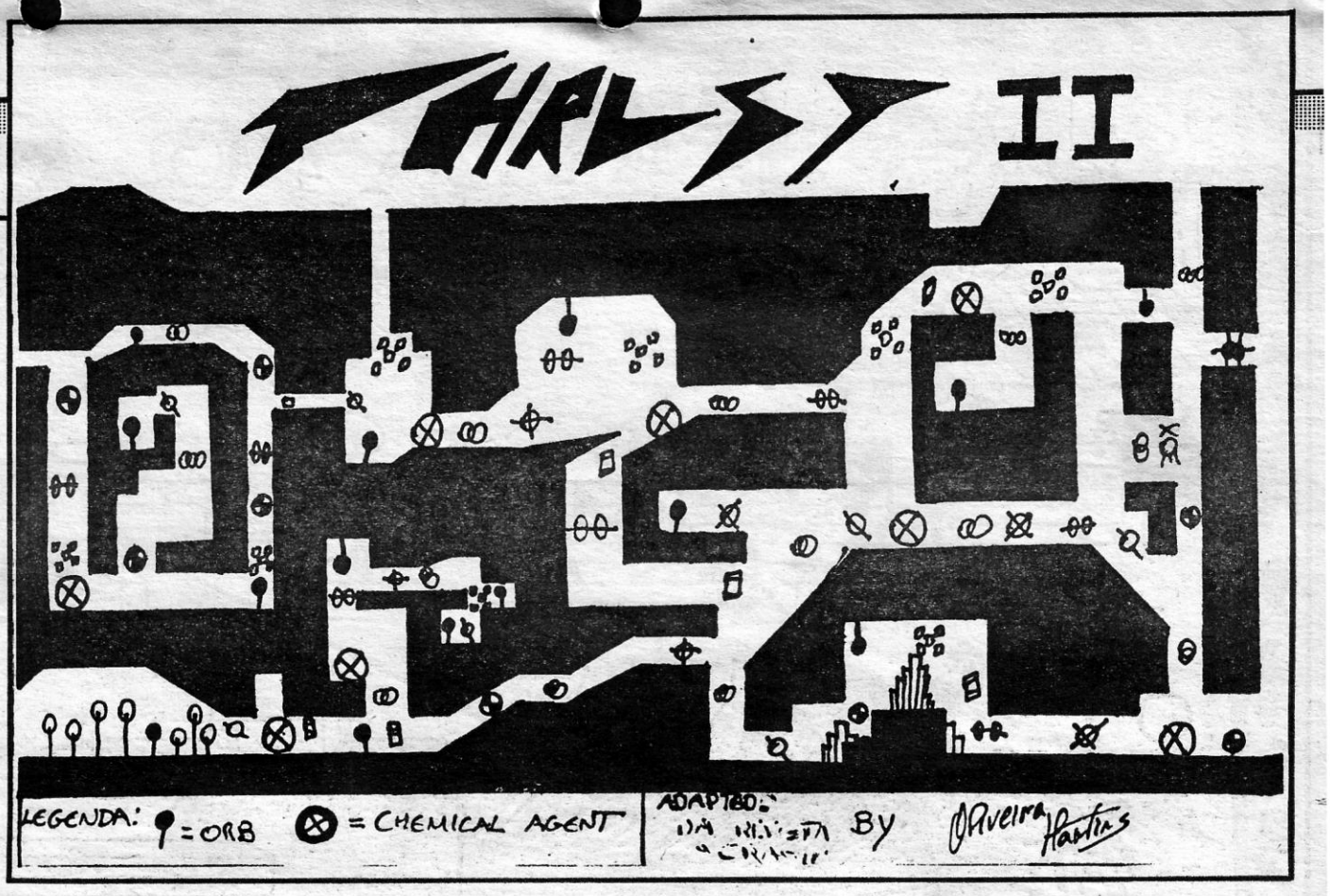
Finalmente, uns *pokes*. O *Nuno Miguel Leitão*, da Reboleira, mandou estes:

— AUF WIEDERSEHEN MONTY: Em vez de escreverem ao princípio LOAD "", escrevam: CLEAR 32767 : LOAD "" CODE : RANDOMIZE USR 32799. Quando o jogo entrar apanhem o primeiro objecto à esquerda e... *wunderbar!*
— COBRA — POKE 36512,62 : POKE 36513, 5 : POKE 36514,0
— XEVIOUS — POKE 53592,n (n — número de vidas desejadas)
— SCOOBY DOO — POKE 29614,0
— CHUCKIE EGG II — POKE 35453,0
— LEGEND OF CAGE — POKE 30609, n (n — número de vidas)
— WOST BANK — POKE 51210, n (n = número de vidas desejado)
— FANTASTIC VOYAGE — POKE 54492,0
— NEMESIS — Façam MERGE "" e depois escrevam 56 POKE 51479,1 e são indestrutíveis.

O Albino dos Santos Júlio, de Odivelas, que mandou um mapa nada publicável, quer saber como se destroem os *destroyers* em *Deathwake* e como levantar voo com o *Boeing 747* (no jogo, claro), mandou também *pokes*:

— PROFANATION — POKE 49290,255
— PENETRATOR — POKE 40733,0

E ainda de *Nélson Filipe Lampreia Patriarca*, da Amora



— HYDROFOOL
```
 1 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7
 2 CLEAR 24799
 5 PRINT AT 10,5 «Start Hydrofool Tape»
10 LOAD "" CODE
20 POKE 64068,195
25 POKE 64069,248
30 POKE 64070,255
40 FOR f = 65528 TO 65535
45 READ a : POKE f, a
50 NEXT f
60 DATA 62, 201, 50, 3
65 DATA 101, 195, 71, 250
70 RANDOMIZE USR 63500
```

— NETHER EARTH
```
 5 BORDER 0 ; PAPER 0 ; INK 7
10 PRINT AT 10, 3; «Star Nether Earth Tape»
20 LOAD "" CODE 64730
25 POKE 64753,254
30 FOR f = 65024 TO 65036
40 READ a : POKE f, a ; next f
50 DATA 62, 18, 50, 111, 173
60 DATA 62, 33, 50, 71, 174
70 DATA 195,0, 66
80 RANDOMIZE USR 64730
```

— STAR RAIDERS II
```
 1 BORDER 0 : INK 7
 2 CLEAR 29999
 5 PRINT AT 10,2; «Star Star Raiders 2 Tape»
10 LOAD "" CODE 65024
20 POKE 65070,201
30 RANDOMIZE USR 65024
40 POKE 44178,0
50 RANDOMIZE USR 30000
```

— KNUCKLEBUSTERS
```
 5 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7
10 CLEAR 24575
15 PRINT AT 10,2; «Start Knucklebusters Tape»
20 LOAD "" SCREEN$
30 LOAD "" CODE
40 POKE 35991,45
50 RANDOMIZE USR 33796
```

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — PROIBITION
2.º — ENDURO RACER
3.º — WONDERBOY
4.º — NEMESIS
5.º — VULCAN
6.º — ANNALS OF ROME
7.º — GOONIES
8.º — BISMARK
9.º — ARCANOID
10.º — F-15 STRIKE EAGLE

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

VIDEOJOGOS

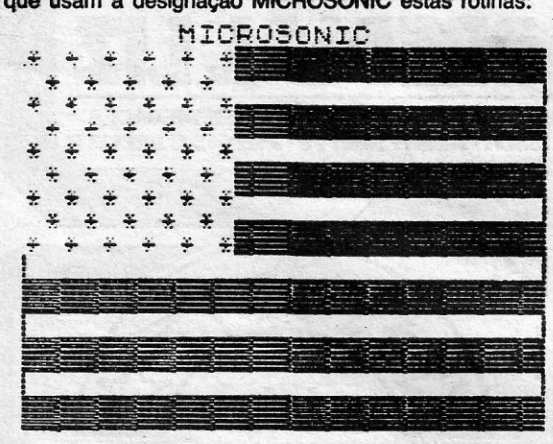
Por DANIEL LIMA

Linha a linha...

ROTINAS grandes ou pequenas, mais simples ou mais elaboradas, são sempre bem recebidas em *Linha a Linha*, e hoje abrimos com uma enviada por *Arlindo Jorge Monteiro Melo*, de Almada, que serve para ampliar o número de vezes que se desejar uma palavra ou frase.

```
 10 REM © Arlindo Melo
 20 REM 1987 - Ampliador  de
Frases
 30 INPUT "Mensagem ? "; LINE m
$
 40 INPUT "Altura de cada ponto
 ? ";y
 50 INPUT "Comprimento de cada
ponto ? ";x
 60 PRINT AT 21,0;m$
 70 LET x1=0: LET y1=10
 80 FOR n=0 TO 7: FOR m=0 TO LE
N m$*8
 85 IF x1+x>255 THEN GO TO 110
 90 IF POINT (m,n)=1 THEN FOR g
=y1 TO y1+y: PLOT x1,g: DRAW x,0
: NEXT g
100 LET x1=x1+x
110 NEXT m: LET y1=y1+y: LET x1
=0: NEXT n
```

Dos leitores *J. Ramalho* e *J. Mantas*, de Reguengos de Monsaraz, que usam a designação MICROSONIC estas rotinas:




```
  1 REM ************************
  2 REM ***** MICROSONIC *****
  5 PRINT ;AT 1,10; FLASH 1;"MI
CROSONIC"; FLASH 0;
 10 PAUSE 100: INK 2
 20 PAPER 7
 40 FOR x=28 TO 148 STEP 20
 50 FOR z=0 TO 11
 60 PLOT 16,z+x: DRAW 216,0
 70 NEXT z
 80 NEXT x
 90 PLOT 16,28: DRAW 0,131
100 PLOT 232,28: DRAW 0,131
110 PAPER 1
120 INK 7
130 FOR x=2 TO 8 STEP 2
140 PRINT AT x,2;"* * * * * *"
150 PRINT AT x+1,2;" * * * * *
"
160 NEXT x
170 PRINT AT x,2;"* * * * * *"
180 PRINT ;AT 21,1;"J.RAMALHO &
 J.MANTAS 1987"
```

```
  1 REM ************************
  2 REM ***** MICROSONIC *****
  3 PRINT ;AT 5,10; FLASH 1;"MI
CROSONIC"; FLASH 0;
  4 PAUSE 100
 10 BORDER 0: PAPER 1: INK 6
 30 FOR y=0 TO 20 STEP 2
 40 PLOT 0,y
 50 DRAW 255,0
 60 NEXT y
 70 FOR n=100 TO 220 STEP 30
 80 FOR x=-10-n/10 TO 10+n/10
 90 PLOT n,35+n/10
100 DRAW x,-n/4
110 NEXT x: NEXT n
120 LET x=RND*255
130 LET y=RND*104+71
140 LET l=INT (175-y)/8
150 LET c=INT (x/8)
160 PLOT 0,0: DRAW OVER 1;x,y
170 BEEP 0.01,x/4
180 PLOT 0,0: DRAW OVER 1;x,y
190 PRINT AT l,c;"*"
210 PRINT ;AT 20,0;"J.RAMALHO &
 J.MANTAS"
215 PRINT ;AT 21,8;"1987"
217 PAUSE 150
220 GO TO 120
```

Caracteres rotativos

```
 1 REM MICROSONIC ©
10 INPUT A$
20 FOR Y=1 TO LEN A$ : FOR N=30 TO 1 STEP-1
30POKE 23606, N : PRINT AT 3,Y; A$ (Y TOY)
40 NEXT N : NEXT Y
```

Caracteres grandes

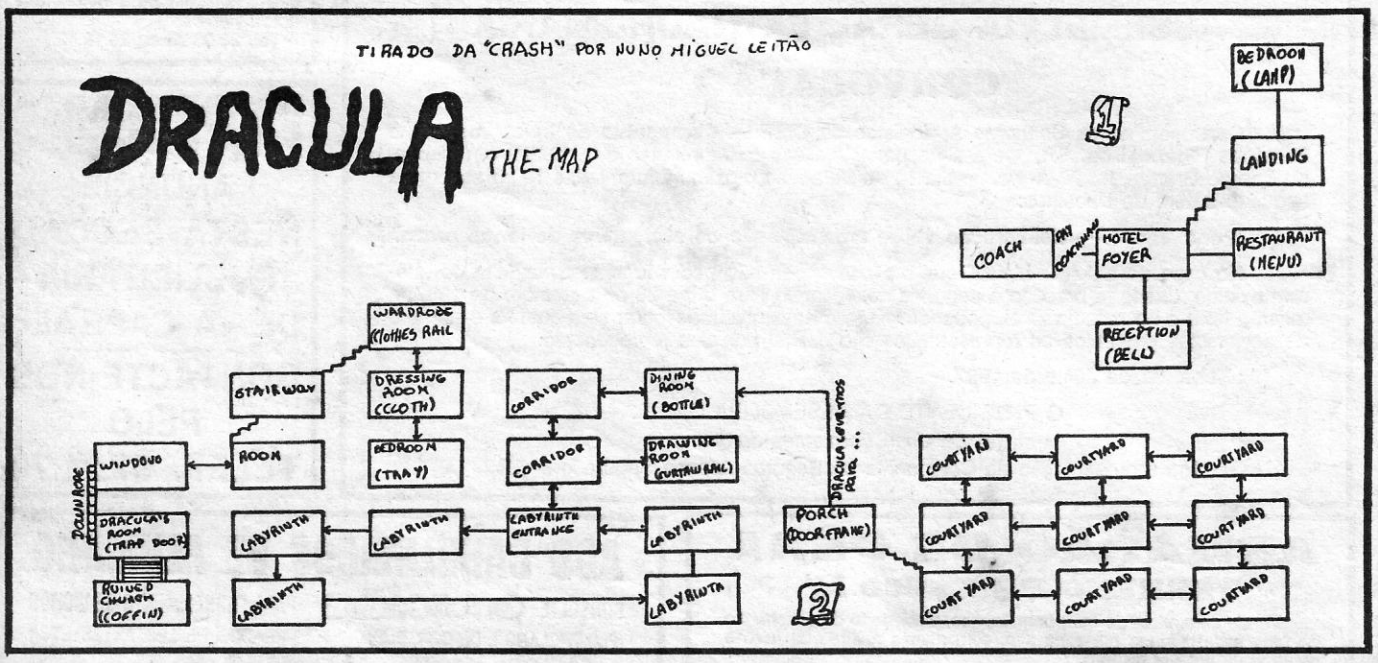
```
 1 REM MICROSONIC ©
10 INPUT A$ : PRINT AT 210; INK 7; A$
20 FOR Y=0 TO 7 : FOR X=0 TO (LEN A$) *8
21 IF POINT (X,Y)=1 THEN PLOT X*2, 100 + Y *2: DRAW 2,0 :
   DRAW 0,2 : DRAW -2,0 : DRAW 0,=2 : BEEP. 004, 50
22 NEXT X : NEXT Y
```

Já agora, aqui se refere que querem trocar correspondência com outros leitores, e que podem escrever-lhe para: Rua Joaquim Agostinho, 10 — 7200 Reguengos de Monsaraz.

Enfim, esta secção que tem andado com algum atraso, quanto ao material que nos tem sido enviado, fica hoje em dia, com um programa de *Ricardo Portela*, de 15 anos, de Mercês. A ideia é criar desenhos, usando quadrados de várias cores, que dão, segundo ele, «um efeito interessante». Além das opções de mudar o brilho, o *flash*, etc., existem outras, que podem escolher-se premindo ENTER e teclando a ordem referida nas instruções.

```
  1 BORDER 0: PAPER 0: CLEAR 39
999: LET g=1
  2 LET y=0
  3 POKE 23609,50
  4 RESTORE 9: FOR f=40000 TO 4
0012
  5 READ a: POKE f,a: NEXT f
  6 FOR f=45000 TO 45012
  7 READ a: POKE f,a: NEXT f
  9 DATA 33,0,64,17,80,195,1,0,
27,237,176,201,0,33,80,195,17,0,
64,1,0,27,237,176,201,0,0
 10 LET a$="■": LET tt=0
 20 LET a=10: LET b=16
 30 PRINT AT a,b;a$
 35 LET z=a: LET x=b
 39 IF g=0 THEN PRINT AT z,x; I
NK 0;" "
 40 LET f$=INKEY$
 45 IF f$=" " THEN CLS : GO TO
10
 46 IF f$="m" THEN GO TO 500
 50 IF f$="o" THEN LET b=b-1
 52 IF f$="z" THEN LET y=1
 54 IF f$="x" THEN LET y=0
 60 IF f$="p" THEN LET b=b+1
 65 IF f$=CHR$ 13 THEN GO TO 10
00
 66 IF f$="1" THEN BRIGHT 1
 67 IF f$="2" THEN BRIGHT 0
 70 IF f$="q" THEN LET a=a-1
 80 IF f$="a" THEN LET a=a+1
 86 IF f$="n" THEN LET g=0: GO
TO 100
 88 IF f$="b" THEN LET g=1
 100 IF a=22 THEN LET a=0
 110 IF a<0 THEN LET a=21
 120 IF b<0 THEN LET b=31
 125 IF y=1 THEN FLASH 1
 126 IF y=0 THEN FLASH 0
 130 IF b=32 THEN LET b=0
 140 PRINT AT a,b; INK INT (RND*
7)+1;a$: GO TO 35
 500 IF y=1 THEN FLASH 0: CLS :
GO TO 100
 510 IF y=0 THEN CLS : GO TO 100
1000 INPUT LINE k$
1005 IF k$="pause" OR k$="pau" T
HEN PAUSE 0: GO TO 100
1010 IF k$="save" OR k$="sav" TH
EN GO TO 8000
1020 IF k$="stop" OR k$="sto" TH
EN STOP
1030 IF k$="list" OR k$="lis" TH
EN RANDOMIZE USR 40000: INK 7: C
LS : POKE 23692,255: LIST : POKE
 23692,1: CLS : LET f$="": RANDO
MIZE USR 45000: GO TO 40
1040 IF k$="autor" OR k$="aut" T
HEN GO TO 3000
1050 IF k$="destroi" OR k$="des"
 THEN PRINT USR 0
2000 GO TO 100
3000 PRINT #0; PAPER 7; INK 0;"P
rogramado por: RICARDO PORTELA"
3010 PAUSE 0: INPUT INKEY$
3050 GO TO 100
5000 RANDOMIZE USR 40000
5002 INK 7
5005 CLS
5010 RESTORE 5500
5020 FOR n=2 TO 21 STEP 2
5030 READ t$
5040 PRINT AT n,0;t$
5050 NEXT n
5055 IF tt=5 THEN GO TO 5999
5060 PAUSE 0: CLS : LET tt=5: GO
 TO 5020
5500 DATA "q = move o cursor par
a cima","a = move o cursor para
baixo","o = move cursor para a e
squerda","p = move cursor para a
 direita","m = limpa o ecran","d
 = limpa ecran,centra cursor"
5510 DATA "1 = da mais brilho (b
right 1)","2 = brilho normal (br
ight 0)","z = quadrados a piscar
 (flash 1)","x = quadrados norma
is (flash 0)"
5520 DATA "n = cursor pronto a a
pagar","b = cursor normal (por)"
,"enter = da acesso a introducoe
s","pause = retira cursor","save
 = grava desenho","stop = para p
rograma","list = lista programa"
,"autor = imprime programador","
destroi = destroi o programa"
5530 DATA "*PRIMA UMA TECLA PARA
 CONTINUAR*"
5999 PAUSE 0: RANDOMIZE USR 4500
0: LET tt=0: LET f$="": GO TO 40
8000 INPUT "Nome :";r$
8005 IF r$="continue" OR r$="con
" THEN GO TO 100
8010 IF LEN r$>10 THEN BEEP 1/10
,5: BEEP 1/10,8: GO TO 8000
8020 SAVE r$SCREEN$
8030 GO TO 100
9999 SAVE "efeitos" LINE 1
```

Espaço de aventura



OS «aventureiros» estão a falhar um pouco, mas sempre vai chegando alguma coisa. Vejam, por exemplo, esta solução de «Drácula», que mandou o *Bruno Oliveira Martins*, de Agualva-Cacém: *E, Pay coachman, E, S, Examine desk, Ring Bell, Sign Register, Read Register (para descobrir o vosso nome, que vai ser preciso mais tarde), N, U, Unlock door, Open door, N, Look around, Examine table, Open drawer, Examine drawer, Take match, Light lamp, S, D, E, Sit, Read menu.*

Aqui, entram outros factores, porque o desenvolvimento do jogo depende do que se escolher para comer.

Assim, se escolherem «Beef and water» ou «Bacon and water», ver solução A; se for «Beef and wine», ver solução B; se for «Lamb and water», ver solução C; se for «Lamb and wine», ver solução C; se for «Bacon and wine», ver solução D.

SOLUÇÃO A — W, U, N, Sleep, Examine room, Syand on table, Examine table, Tale bone, Throw bone, W, U, N, Sleep, S, D, W, Look around, Sit on bench, Wait (diversas vezes e quando perguntarem o nome responder repetidamente «Jonathan Harker».

SOLUÇÃO B — W, U, N, Take lamp, Sleep, S, N, Sleep, S, D, W, Look around, Sit on bench, Wait (diversas vezes como em A).

SOLUÇÃO C — W, U, N, Sleep, Close Window , Wait, Wait Wait, S, D, W, Look around, Sit on bench, Wait (como em A e B).

SOLUÇÃO D — W, U, N, Sleep, S, D, W.

Este leitor, que mora na Avenida Cidade de Londres, 46, 5.º-Esq.º, Agualva-Cacém, quer trocar jogos e deseja ajudas para *Antiriad, Bounty Bob, Herbert's Dummy Run, Spitfire 40 e Infiltrator.*

Para ilustrar esta *dica*, temos o mapa que foi enviado pelo *Nuno Miguel Leitão* (é de louvar a nota de que foi tirado da *Crash*), o qual pedia ajudas que ficaram aqui satisfeitas.

Finalmente, uma dica para *HULK*, mandada pelo *Paulo Jorge Fernandes* e pelo *António M. Garcia:*

Quando estiverem no túnel, escrevam *Remember Nightmare*. Depois, devem ir à torre e tocar o sino, quer assim permite, fugir através da sala inferior.